



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CREMA DUE**  
26013 Via Renzo da Ceri, 2h - Tel. 0373-30115 – CM CRIC825003  
C.F. 91037320198 – C.U. UFW9HY  
Email: [CRIC825003@istruzione.it](mailto:CRIC825003@istruzione.it) - PEC: [CRIC825003@pec.istruzione.it](mailto:CRIC825003@pec.istruzione.it)

**Avviso pubblico prot. n. 10812 del 13 maggio 2021 “Spazi e strumenti digitali per le STEM”**

**Titolo progetto: All the world in your class”**

CUP: B99J2102780001

Con questo progetto si vogliono creare degli ambienti di apprendimento diffusi nei plessi per sviluppare specifiche competenze attraverso l’acquisto di nuovi strumenti digitali che sostengono l’apprendimento e l’insegnamento delle discipline steam . Saranno coinvolti alunni ed insegnanti a partire dalla scuola dell’Infanzia a quella secondaria di primo grado con l’obiettivo di innovare le metodologie di didattiche e di apprendimento nell’ottica del curriculum verticale dell’alunno. La metodologia che si intende implementare è il “learning by doing” convinti che l’apprendimento debba passare attraverso il “fare”, la collaborazione e la scoperta. L'insegnamento delle nuove tecnologie stimola i ragazzi alla creatività ed al lavoro di gruppo, facendoli sentire appartenenti ad una comunità attiva che sviluppa capacità come il pensiero computazionale, il problem solving e il pensiero divergente. Nel nostro Istituto da anni si lavora sul pensiero computazionale con il desiderio di potenziare e offrire agli studenti sempre nuove esperienze, partecipative ed immersive. Grazie a questo progetto si vuole ampliare, migliorare e potenziare alcuni ambienti che nei nostri Plessi sono già identificati come ambienti STEM. Per la scuola dell’infanzia si intende continuare a stimolare il pensiero computazionale e il problem solving grazie a kit di robotica educativa. Nella scuola Primaria invece si intende potenziare le esperienze di robotica e coding, videomaking anche con drone e telecamera 360°, di elettronica e di making con un primo approccio alla stampa 3D grazie all’acquisto di nuove tecnologie. Nella scuola secondaria di primo grado si intende approfondire le competenze relative al videomaking, alla realtà virtuale, l’elettronica e al tinkering anche con l’ausilio di appositi software e applicazioni. In conclusione l’obiettivo del progetto è diffondere le skills utili che sono e saranno necessarie per i futuri cittadini europei capaci di padroneggiare con sicurezza e consapevolezza strumenti scientifici e tecnologici.